

OS JOGOS NO COMPUTADOR

34

"MOONWALKER"

Se o filme já era mau, o que podemos dizer do jogo?

Um desastre total! Estamos a falar de **Moonwalker**, uma das mais recentes produções da «U. S. Gold».

Tudo começou quando o famoso cantor norte-americano Michael Jackson quis estreitar no ecrã gigante.

Mais uma vez ficou provado que cada um deve ficar no seu canto.

Como cantor, ninguém pode negar o seu talento, sucesso e que tem umas canções jeitosas. Mas, como actor de cinema, bem que podia «dar banho ao

cão» (desculpem a expressão mas ela transmite exactamente o que eu estou a pensar neste momento).

Embora ele não seja o realizador, todos sabem que o argumento foi escrito pelo cantor.

Não sei se será forçoso chamar argumento a uma história completamente ridícula (talvez nem o próprio génio do cinema, Steven Spielberg conseguisse transformar o filme em algo que prestasse). A maior parte da película é preenchida com dados biográficos, do tipo... ele já revelava um enorme talento, desde a sua verde infância, enfim, aquelas tretas habituais.

Mas, para espanto geral, nos últimos 25 minutos é desencantada uma história.

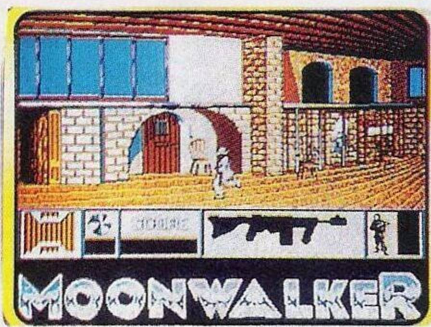
Adivinhem quem é o protagonista.

Não é nada mais nada menos do que Michael Jackson, ao vivo e em pessoa, a quem foi incubida a missão de salvar uma criança raptada e «deitar a baixo» os planos do barão da droga, o temível

«Mr. Big», que está a tentar corromper a juventude americana com os seus produtos mortais.

É capaz de ser muito para o nosso adorador Michael, fazer duas coisas ao mesmo tempo.

Qual quê, isto não é nada! Não só derrota os bandidos, como,



ainda tem tempo de ir beber uns copos com os amigos e dançar um pouco. Mas que grande homem!

Ao que parece a licença de conversão do filme para os jogos nos microcomputadores foi paga a peso de ouro.

Igual ao filme

O jogo segue, fielmente, o desenrolar do filme.

Até mesmo no pormenor da cena animada dos pés de Michael Jackson (ao princípio do filme e do jogo).

A partir daí, a música do Michael, «Bad» (que por sinal até é uma das mais fracas do cantor) acompanha-nos até ao fim.

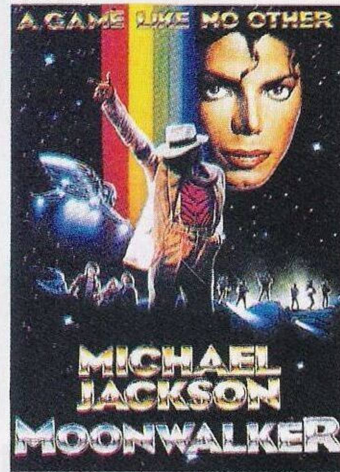
Quanto ao objectivo, sinto-me um bocado embaraçado, pois é apanhar todas as peças que estão espalhadas no labirinto. Isso mesmo!

O primeiro nível é um antigo jogo de labirintos em que temos que fugir aos mauzões. Neste caso são os fotógrafos, que fazem da vida do cantor uma enorme correria.

Há níveis bem mais aliciantes e com gráficos dignos do preço, mas, quem quiser ver tais maravilhas, vai ter que passar da tristeza do primeiro nível.

Uma coisa é certa: tarefa fácil é que não é.

Senão o jogo não tinha dado 20 vidas. Foi mal pensado



esse factor; primeiro punham um nível mais jogável com gráficos decentes para adoçar a vista dos jogadores e só lá para o meio da acção é que despachavam o labirinto (mas que tivesse um mapa pequenino, não um mapa enorme como o do 1.º nível).

A dificuldade é tremenda e o pior de tudo é que estamos em constante luta com a fraca qualidade do programa.

O som como já tinha referido anteriormente, não passa do «Bad» e mesmo assim a música não ficou nada de especial e, embora se consiga perceber pelo ritmo, tem alguns defeitos.

Ao princípio é muito engraçada mas passados uns minutos começa a irritar.

Graficamente sinto-me incapaz de fazer tal classificação, embora tenha um desenho de apresentação bonito e nas revistas apareçam imagens prometedoras de níveis mais avançados, tudo o que eu vi são gráficos pobres e toscos.

Mas quer queira quer não tenho que classificá-lo por isso, tendo em atenção o talento musical de Michael Jackson vou atribuir-lhe os 70 por cento.

Como não gostamos de nos lembrar de tristezas, vou acabar de vez com o sofrimento e dar o veredicto conclusivo.

«Moonwalker» não passa de publicidade oca, servindo-se da imagem de Michael Jackson para vender o jogo.

Nome: **Moonwalker**
Género: **Acção**
Gráficos: **70%** (pelos níveis mais avançados)
Dificuldade: **88%**
Som: **77%**
Apreciação global: **Não vale nada!**

"POKES"

Esta semana temos uma série de «pokes» para publicar, entre eles estão diversas novidades:

«**Indiana Jones & the Last Crusade**» – Poke 43076,0: Poke 42596,255.

Chaves de Acesso: Game Over – 10218

«**Freddy Hardest**» – 897653

«**Savage**» – Fergus

«**Phantis**» – 84187

Daley Thompsons Olympic Challenge:

| Prova | Ângulo | tenis |
|-------------------|--------|-------|
| 100 Metros | – | 4 |
| Long Jump | 34 | 1 |
| Shot Putt | 42 | 2 |
| High Jump | – | 3 |
| 400 Metros | – | 4 |
| 110 M (Barreiras) | – | 4 |
| Disco | 42-44 | 2 |
| Pole Vault | – | 4 |
| Javelin | 42 | 2 |
| 1500 Metros | – | 3 |

«**Dan Dare**» – Poke 39678,49

«**Dan Dare 2**» – Poke 52678,0

«**Score 3020**» – Poke 41450,0: Poke 46933,0

«**Real Ghostbusters**» – Poke 39135,255: Poke 39212,255

«**Virus**» – Poke 44945,0

«**Flying Shark**» – Poke 42464,255: Poke 48930,20

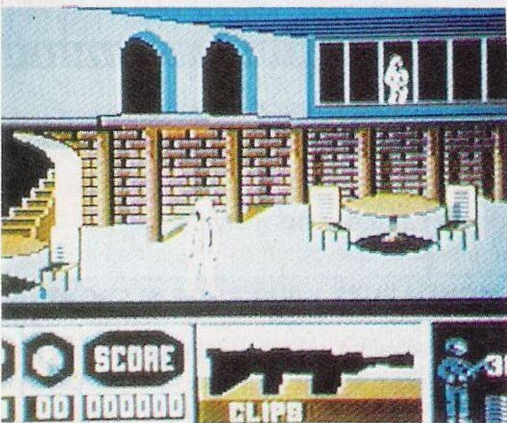
«**Turbo Esprit**» – Poke 29893,0

«**Commando**» – Poke 31107,201: Poke 61955,201

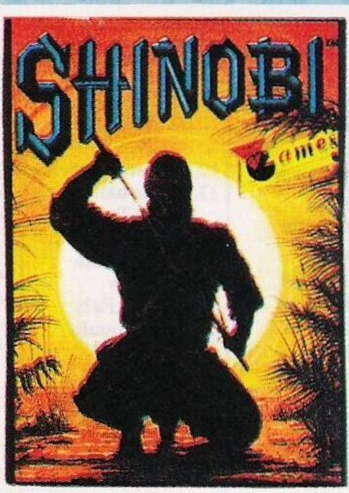
«**Marauder**» – Poke 41197,201

«**Rick Dangerous**» – Poke 58356,0

«**Altered Beast**» – Poke 25585,0



DICAS



- «Shinobi» – Redefinir as teclas como GRUTS
- «Vigilante» – Poke 48735,0
- «Double Dragon» – Poke 37718,52
- «Renegade 3» – Premir simultaneamente em «Q» e «T» para passar de época
- «Street Fighter» – Carregar em «CREDIT» para jogar noutra raís
- «Guerrilla War» – Poke 40872,0: Poke 48010,0
- «Operation Wolf» – Poke 40756,183: Poke 40840,0
- «Terramex» – Poke 36844,255
- «Capitain Sevilla» (1.ª Parte) – Poke 63890,201: Poke 39677,201
- «Rygar» – Poke 61577,0
- «El Poder Oscuro» – 10 For f=24094 to 24111:Read a:Poke f,a:Next f
- 20 Data 49,255,255,221,33,0,64,17,235,191,62,255,55,205,86,9,241,247
- 30 Randomize Usr 24094
- «Dustin» – Poke 52091,0
- «Habilit» – Poke 33715,0
- «Death Wish 3» – Poke 39868,0
- «Pink Panter» – Poke 27616,201
- «Predator» – Poke 36141,0
- «Nonamed» – Poke 33715,0
- «Ghost'n'Goblins» – Poke 36060,0
- «1943» – Poke 48721,201
- «Rolling Thunder» – Poke 39792,0: Poke 48444,201
- «Artura» – Poke 32138,0
- «Crazy Cars» – Poke 29403,201

- «Target Renegade» – Poke 59911,0
- «Tiger Road» – Poke 58167,255
- «Strider» – Poke 23624,0: Poke 23693,0: Poke 23694,255: Poke 23607,179
- «Karnov» – Poke 33670,253
- «Coliseum» – Poke 56888,255
- «Thunder Blade» – Poke 36575,201
- «New Zealand Story» – Poke 50000,0

E, por hoje, é tudo em matéria de «pokes».

Agradecemos aos prezados leitores **Rui Xavier, Hugo Almeida, Alexandre A. Opa, Hugo Cruz, Sandro Bravo, Sérgio & Bruno, Hugo Miguel, Nuno Filipe, Paulo Cruz e Sérgio Filipe** por terem colaborado na secção de «Pokes & Dicas».

Continuem sempre a enviarnos material, eis o nosso endereço: «Correio da Manhã», Rua Mouzinho da Silveira, 27, 1200 Lisboa.

SECÇÃO DO LEITOR

À medida que a popularidade da nossa rubrica vai aumentando temos vindo a receber imensas cartas, razão pela qual temos a necessidade de ampliar a secção do leitor.

Sem mais demora começemos com os leitores que desejam trocar jogos por correspondência:

Carlos Santos, Rua da Murta, Lote 1, 2.º Esq., Murtal, 2765 S. P. do Estoril.

Eugénio Ferreira Santos, Rua Aquilino Ribeiro, Lote 23, 2.º Dto., Serra das Minas, 2735 Rio de Mouro.

Urbi-Club, Urbisol, Lote 8/B, Cave/Frente, 2450 Nazaré.

José António (somente para Commodore 64), Rua da República, n.º 73, 1.º Dto., Forte da Casa, 2625 Póvoa Sta. Iria.

O Luís Filipe, residente em Barcelos, tem um Sony Hit-Bit (do sistema MSX) para a venda, pois na sua localidade é extremamente difícil encontrar qualquer tipo de jogos ou programas para o sistema MSX, com o computador o Luís oferece o respectivo gravador, três «cartridges» e ainda alguns jogos.

Quem estiver interessado pode entrar em contacto com o Luís pela morada seguinte: Av. D. Nuno Álvares Pereira, 26 R/C, 4750 Barcelos.

Finalizamos com o **Elisiário Bragadeste** (espero ter escrito bem o teu nome) que, segundo afirma, se tem interessado profundamente na linguagem código máquina (denominada «Assembler») mas, ao que parece, surgiram umas dúvidas:

– Será que existe alguma forma de «entrar» do «assembler» de qualquer programa, havendo a possibilidade de alterá-lo para posterior aprendizagem (não para fins de pirataria)?

– Caso seja possível, qual o «software» útil para tal tratamento?

– O chamado «interrupt» poderá ser feito em qualquer altura e ser utilizado para ver listagens de jogos?

Quanto à primeira questão a resposta é sim, mas... não significa que a tarefa seja fácil. Em relação à tua ideia de penetrar nas listagens de um jogo a fim de aprender as técnicas de programação não funciona na prática. Numa listagem tão extensa como poderás perceber o que faz ligação?

É praticamente impossível adivinhar o que ia na cabeça do programador, mas se tens paciência, tenta. Pode ser que obtenhas alguma informação.

O «software» a utilizar para esse tipo de trabalho são os «Desassembladores» que permitem ver a listagem em «assembler» (eu pessoalmente costumava usar «Mons 3»).

E, por fim, chegámos à última questão que está relacionada com o «interrupt» (ou, «IM 2»).

O modo «interrupt» de facto pode ser utilizado em qualquer altura, até mesmo quando um programa está a carregar, mas não penses que é dessa maneira que vais ter acesso à listagem dos jogos.

Os programadores têm sempre o cuidado de desligar esse modo, para o programa ficar mais rápido e menos vulnerável.

Pela tua carta apercebi-me que tens uma enorme vontade de aprender e julgas que poderás ganhar algo vendo a listagem de outros programas. Deixa-te disso pois é mais complicado do que tu pensas.

Existem até firmas britânicas especializadas em protecções de programas, por exemplo o sistema «SpeedLock» ou «Alcatraz» são frutos dessas firmas.

Se mesmo assim continuas a pensar da mesma maneira começa pelos jogos espanhóis. Não são tão perfeitos como os ingleses e encontrarás menos obstáculos.

O Elisiário deseja ainda entrar em contacto com alguém mais experiente neste campo para troca de conhecimentos, eis a morada: Rua Ferreira de Castro, Lote 5A, 2.º Dto., 2640 Mafra.

